**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL INTERACTIVA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA PRIMARIA**

**TULIA COUTTIN LOZANO**

**OSCAR SANCHEZ HERNÁNDEZ**

**HAROL LOPEZ MUÑOZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**

**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**SANTIAGO DE CALI**

**2011**

**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL INTERACTIVA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA PRIMARIA**

**TULIA COUTTIN LOZANO**

**OSCAR SANCHEZ HERNÁNDEZ**

**HAROL LOPEZ MUÑOZ**

Tesis para optar el título de

Especialista en Informática y Multimedia en Educación

Director

Ing. Lucero Muñoz Garzón

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**

**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**SANTIAGO DE CALI**

**2011**

# PROBLEMA

## PLANTEAMIENTO

La educación en básica primaria juega un papel primordial en el aprendizaje inicial de los estudiantes, sin duda, con las grandes posibilidades y ventajas que representa el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para la educación en todos los niveles, y en especial, a nuestros docentes que deben enfrentar retos como el manejo e implantación de las herramientas tecnológicas que hoy les brinda el mundo moderno, lo que implica entonces invariables discusiones y en ocasiones, un rechazo generalizado por los docentes.

Son muchas las justificaciones y pocas las razones para entender que existe poca formación en el manejo de esta área por parte de los docentes, primero por el temor a enfrentarse con algo desconocido, y en segundo lugar, por querer mantener la forma tradicional del quehacer diario ante la amenaza al reto de la actualización y la modernización educativa.

Cuando se intenta incorporar nuevas y mejores herramientas de trabajo pedagógico, son muchas las razones que se plantean al momento de incorporar las TIC al trabajo docente, entre éstas se puede destacar, que la escuela y el sistema educativo no sólo tienen que enseñar las nuevas tecnologías y enseñar materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno. La implementación de las nuevas tecnologías es un medio de control para las instituciones educativas, además su utilización desplaza al docente de sus funciones lo que crea una limitante entre los docentes que desconocen el manejo de las TIC, por ello es muy importante y necesario, formar y preparar a los docentes en el manejo de las TIC para que puedan producir y generar estrategias metodológicas digitales, que faciliten de alguna manera su proceso de enseñanza - aprendizaje y así lograr un trabajo pedagógico, ameno y productivo.

Dos de los principales inconvenientes a los que se enfrentan la mayoría de los docentes de básica primaria en la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero sede Simón Bolívar, en lo que respecta al desarrollo del área de Educación Física son: primero, que no existen contenidos temáticos; y segundo, que no se tienen los medios, herramientas y sobre todo la formación y capacitación, para orientar dicha área del conocimiento; por ello simplemente se copia y se transcribe desde lo que se plantea en las editoriales para crear un plan de área y un plan de aula.

Profes deben evidenciar la problemática ya que solo el último párrafo lo intentan, recuerde la problemática tiene que ver con los medios con los que cuentan los docentes para el área

## FORMULACIÓN

¿Cómo brindar a los docentes de básica primaria la posibilidad de comprender el concepto de desarrollo psicomotor ciencia base de la educación física en la elaboración de guías didáctica digitales en sus trabajos prácticos?

Profes leyendo esta formulación me parece que el problema es de los docentes y la comprensión de una temática, no veo que el problema se relacione a la necesidad de desarrollar una guía. A que problemática hace referencia el desarrollo del material.

## ANTECEDENTES

1.3.1 Empíricos

Escribir sobre el diseño de guías didácticas digitales es hoy ya un adelanto y una estrategia que muchos autores e interesados en el tema vienen aportando para el desarrollo pedagógico en las instituciones educativas y en especial en básica primaria, a pesar del desconocimiento y la resistencia que presentan algunos docentes; se ha encontrado mayor receptividad por parte de los educadores que manifiestan que mediante el uso de herramientas digitales y tecnológicas, rompen con aquellas clases cotidianas y aburridas cargadas de alta magistralidad y es así como la estrategia del aprender – haciendo ha ganado un espacio muy sobresaliente dentro del desarrollo de dichas temáticas educativas.

Cuando hablamos de muchas estrategias metodológicas, en este campo encontramos una red de recursos educativos digitales, que manifiesta, una guía didáctica digital es un modelo didáctico que se articula en el aula a partir de la motivación a los niños y niñas para que reflexionen sobre un fenómeno natural: usen sus conocimientos previos; formulen predicciones a partir de una explicación plausible a dicho fenómeno; busquen información que les permita confirmar o descartar sus respuestas; indaguen mediante el diseño y realización de experimentos sencillos; analicen los resultados, y elaboren conclusiones propias.

Las UDD (unidades didácticas digitales) implementan las lecciones de cada módulo con una seria de aplicaciones multimediales e interactivas. Estas pueden ser proyectadas durante el momento correspondiente al ciclo de aprendizaje que plantea la estrategia didáctica educativa.

Además esta importante herramienta didáctica incluye algunos materiales de apoyo, cada Unidad Didáctica Digital ofrece material para:

* Preparación de la enseñanza: estrategia, enseñanza y evaluación, estructura y marco general y orientaciones de la lección.
* Realización de las clases: recursos interactivos, recursos para el laboratorio, material imprimible para el profesor y para el alumno e instrumento de evaluación.
* Otros documentos: manual de uso, orientaciones TIC y orientaciones generales.

En esta herramienta tecnológica se encontró también muchos elementos sobre el modelo de software, es decir como objeto de aprendizaje, modelos transversales, recursos educativos para el docente y el estudiante y todo el contenido temático para todas las áreas de conocimiento, por lo tanto todos los docentes creativos e investigadores se dan a la tarea de consultar para ampliar y purificar todas aquellas herramientas que le sean útiles para su labor diaria y en especial lo referente a las ayudas didácticas digitales. (Esto es una cita)

Se concluye entonces que son los docentes los calificados para que desde sus intereses generen estrategias que faciliten el aprendizaje educativo en el aula a través de la implementación y creación de guías didácticas interactivas, que sea muy llamativas e interesantes para los estudiantes en el área de educación física, área que es muy apetecida por los estudiantes de básica primaria, además esto permitirá cambiar la planeación y la realización de las clases pero se resalta que esta investigación no solo beneficia a los docentes sino ´por el contrario involucra a toda una comunidad educativa.

1.3.2 Bibliográficos

El Centro de Tecnología y Docencia de la Universidad de Concepción, realizó un estudio acerca de la importancia y la efectividad sobre el uso de guías didácticas digitales en la básica primaria, manifestando que las **“Estrategias de Enseñanza TIC: Son Escenarios para la Promoción de Habilidades de Pensamiento Crítico en los Escolares del Siglo XXI”**, ha comenzado a desarrollarse desde enero de 2011 en la Provincia de Concepción, y contemplará la participación de 10 establecimientos, los cuales son atendidos por el Centro Zonal Sur – UdeC. El estudio de innovación ha sido considerado para formar parte de los desafíos que impulsará el Centro de Educación y Tecnología (CET) del Ministerio de Educación, para el presente año.

Recientemente, el Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación publicó en su sitio web ([www.enlaces.cl](http://www.enlaces.cl)) las directrices y desafíos que enmarcaran el accionar del año 2011. Se definieron 4 áreas de trabajo: tecnologías en la escuela, tecnologías en la formación docente, tecnologías para los alumnos y estudios. En esta última línea, el CET anunció que durante el presente año se implementarán cuatro estrategias de innovación y prácticas de integración educativa de TIC, que surgieron como estudios de innovación propuestos por diversas Universidades del país y que serán financiados para su implementación en establecimientos educacionales. Estos son:

1. “Unidades de Aprendizaje con TIC para Matemáticas para NT2 y Primer Año Básico”;
2. “Aprendizaje participativo y personalizado de la operatoria aritmética básica para todo el curso en un computador”;
3. “Construyendo nuestro mundo junto a otros” y
4. “**Estrategias de Enseñanza TIC: Escenarios para la Promoción de Habilidades de Pensamiento Crítico en los Escolares del Siglo XXI"**, esta última, una propuesta del Centro Zonal Sur de la Universidad de Concepción.

Se concluye además que los docentes son los más llamados a crear herramientas pedagógicas innovadoras que le permitan al estudiante la participación dinámica y participativa en el proceso enseñanza aprendizaje, pueden acceder a la creación de guías didácticas digitales, además esto permitiría cambiar el diseño y desarrollo de las clases, pero se evidencia que en esta investigación del Dr. ***Pere Marqués Graells,*** del Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación acerca del Diseño Instructivo de Unidades Didácticas, estableciendo los siguientes elementos muy importantes para la elaboración de dichas guías, estos a saber:

**EL DISEÑO INSTRUCTIVO**

A partir del marco que ofrece una teoría sobre el aprendizaje, el diseño instructivo consiste en la concreción de un método para desarrollar la instrucción que considere: los objetivos educativos que se pretenden, las características generales del alumnado, el contexto en el que se ha de realizar, la estrategia didáctica que se seguirá, la evaluación...

Un buen diseño instructivo aumenta las posibilidades de que se alcancen los objetivos previstos.

*"Un modelo de diseño instructivo no se debe reducir a justificar los medios técnicos incorporados, sino que requiere un análisis exhaustivo del escenario y del método en función de una serie de circunstancias. Por lo tanto el método es externo a la tecnología, externo también a las posibilidades didácticas, y consiste más bien en una reflexión sobre el modo (cómo) de conjuntar ambos aspectos, partiendo de unos contenidos (qué), persiguiendo unos objetivos (para qué), explicitando las razones (por qué), la secuencia y la temporalizarían de la enseñanza (cuándo), teniendo en cuenta los recursos (cuánto) y los agentes que intervienen en el proceso (quiénes)"***MORENO, F., BAILLY-BAILLIÈRE, M. (2002)**. Diseño instructivo de la formación on-line. Barcelona: Ariel Educación.

**ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR AL DISEÑAR UN CURSO**

-.Objetivos de aprendizaje para los alumnos, considerando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos

- Contenidos que se desean transmitir

- Organización de la información en pequeñas unidades (***unidades de aprendizaje*** que se integrarán las diversas ***UNIDADES DIDÁCTICAS*** o lecciones que componen el curso)

- Guías de aprendizaje

- Actividades de aprendizaje que faciliten a los estudiantes la adquisición y reestructuración de conocimientos (problemas, casos, trabajos colaborativos...)

- Ejercicios de evaluación para comprobar que se van adquiriendo los conocimientos

- Feed-back, refuerzos que se ofrecerán a los estudiantes

- Control del ritmo de aprendizaje de cada estudiante

**A PROPÓSITO DE LOS CONTENIDOS**

Deben...

-.Ser correctos y actuales.

- Adecuados (o adaptables) a las características de los destinatarios (edad, capacidades...)

- Estar bien estructurados y ser progresivos, de manera que los anteriores faciliten la comprensión de los que siguen

- Estar redactados correctamente, sin faltas de ortografía y con un lenguaje comprensible que facilite la comprensión

- Resultar motivadores, atractivos y originales en su presentación

- Incluir elementos gráficos (y si es posible audiovisuales)

- Incluir recursos didácticos: organizadores previos, resúmenes, ejemplos, preguntas..

- Considerar el estudio personalizado y también dinámicas de trabajo colaborativo

- Estar contextualizados en un marco de referencia familiar para los estudiantes y que respondan a los intereses y expectativas de los destinatarios.

- Estar bien secuenciados con las actividades de aprendizaje y demás ejercicios del material.

**ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.**

* Las unidades de aprendizaje se van agrupando en **UNIDADES DIDÁCTICAS** (5/10 por curso), cuyos principales elementos estructurales son los siguientes:
* Presentación de la UNIDAD DIDÁCTICA: objetivos, índice de objetivos, destinatarios, breve descripción de las actividades y al evaluación...
* Diversas unidades (5/10) de aprendizaje (que incluyen los tres elementos: contenidos, actividades, evaluación)
* Resumen y conexiones entre las unidades de aprendizaje de la UNIDAD DIDÁCTICA y con otras unidades.
* Actividades de aplicación relacionadas con las unidades de aprendizaje
* Evaluación general de la UNIDAD DIDÁCTICA.

Esto hace parte de los marcos.

1. **JUSTIFICACION**

Como una solución a la falta de nuevas y mejores estrategias metodológicas se propone el diseño de un material didáctico que pueda ser implementado como recurso pedagógico instruccional que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje con la aplicación de una guía didáctica digital.

Este recurso pedagógico apoyará de manera directa el trabajo en el aula en las clases de educación física, recreación y deportes teniendo en cuenta que en la actualidad ha resultado difícil de alcanzar, pues anteriormente estos recursos muy prácticos e innovadores no estaban disponibles para llevar a cabo de manera ordenada y eficiente el trabajo deseado por los docentes de básica primaria. Unido a esto no podemos dejar de lado la falta de compromiso y de formación de docentes en el aspecto tecnológico para que puedan enfrentar estos nuevos e innovadores retos educativos. Pero con el cambio y la renovación de la tecnología que actualmente está a nuestro alcance podemos ponerla a nuestros servicios para la práctica y la aplicación de nuestro trabajo diario a través de las diferentes herramientas didácticas digitales, puesto que por un lado los computadores portátiles, las bibliotecas digitales, las salas de informática, los cafés internet, entre otros favorecen el manejo y la aplicación de las guías didácticas interactivas.

Visto de otra manera se pretende también que el diseño y la aplicación de estas nuevas estrategias metodológicas, facilitan el manejo y la comprensión de los contenidos temáticos por los estudiantes y docentes, por otra parte se unificaran criterios que permitan la continuidad del proceso educativo en esta importante área del conocimiento realizando trabajos por fuera del aula de clase y así alcanzar de manera eficaz los resultados esperados por los docentes en cada uno de sus estudiantes. Sin duda nos permiten que podamos realizar un seguimiento más personalizado de los estudiantes en todo su proceso de formación académica y deportiva.

La elaboración de esta Guía Didáctica Interactiva producirá cambios significativos y sustanciales en el estudiante, ya que se aporta con ideas que sirven al docente de ayuda para encaminar de una mejor manera la formación integral del estudiante.

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Revisar (Sin objetivo General no hay planteamiento de objetivos específicos)

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Realizar guías didácticas interactivas que permita la interacción permanente entre los docentes, estudiantes y medios tecnológicos (TIC) en el área de educación física.
* Plantear a los docentes de básica primaria sobre la importancia de la aplicación de las guías didácticas digitales interactivas en el trabajo de aula.
* Integrar diferentes contenidos temáticos mediante la aplicación práctica de guías interactivas digitales.
* Elaborar guías didácticas digitales dirigidas a propiciar el aprendizaje activo y participativo en el desarrollo del trabajo del aula.
* Incentivar el uso del Material Didáctico Digitalizado, como puente para el desarrollo de las diferentes actividades que involucran el concepto y el manejo de guías didácticas digitales en edufisica.
* Difundir la Guía Didáctica Digital Interactiva de Educación Física en la Institución de apoyo.
* Aportar a los docentes de básica primaria sobre todo del sector oficial las guías didácticas digitales interactivas del área de educación física como complemento y fortalecimiento a su quehacer pedagógico.

# MARCO DE REFERENCIA

Es necesario ubicar desde la realidad los lineamientos de manera teórica para establecer claramente que a través de la observación, análisis, descripción y experimentación se logrará que cada proyecto de investigación a trabajar se deba tener muy en cuenta el conocimiento previamente establecido, por lo que cada proyecto se identifica y se apropia de los aportes estructurales ya existentes.

De otra manera, en conocimiento en su totalidad comparte la afirmación de que todo se puede expresar a través del lenguaje universal, es decir, se apoya en una base conceptual que se traduce en símbolos y signos enriquecidos con un valor muy significativo dentro de la propuesta. Esto nos obliga a la identificación de un marco de referencia de tipo contextual, teórico y conceptual destacando sus características que lo determinan.

## MARCO CONTEXTUAL

El desarrollo de la Guía Didáctica Digital Interactiva para docentes de Educación Física se desarrollará en la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero.

Nombre: Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero

Sede: Simón Bolívar

Dirección: Carrera 1 Oeste No. 50- 85

Barrio: Siloé – Ladera Sur. Comuna: 20

Municipio: Santiago de Cali

Departamento: Valle del Cauca

País. Colombia

La comunidad de la ladera son de estrato 1 y 2.Por el contexto socio-económico son pocos los estudiantes con acceso a computadores y al internet.

**Historia de la Institución Educativa “JUANA DE CAICEDO Y CUERO”**

En el año de 1.968, bajo la administración del señor alcalde de la ciudad de Santiago de Cali, Doctor Luis E.Sardi Garcés Caicedo. Los lotes para que se reubicara 4 escuelas que se encontraban en la zona de siloe, debido a sus precarias condiciones para su funcionamiento.

Las escuelas funcionaban en casas del barrio Belisario Caicedo, donde los estudiantes bajaban de la loma y no tenían el espacio suficiente para recibir sus clases, ni para recrearse en los descansos, puesto que tenían que hacerlo en las calles. Viendo la necesidad de crear un centro educativo y que la población de estudiantes aumentaba se autorizó la construcción de la escuela después de que los lotes fueran negociados o donados por parte de la familia Caicedo al municipio. Iniciaron la construcción de los bloques de salones para la reubicación de las 4 escuelas, lo cual más adelante no dieron abasto, puesto que había mucha demanda de estudiantes de la comunidad. Construyeron 2 bloques de salones hechos en lámina.

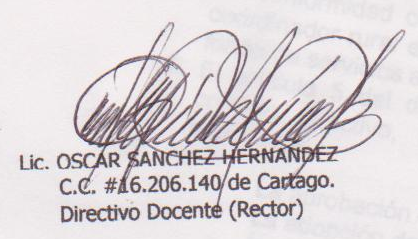
Después de fusionadas se le dio el nombre de escuela #13 “Juana de Caicedo y Cuero” iniciando con 7 profesores en la jornada de la mañana y 7 en la tarde, con la administración de dos directores, uno en cada jornada, luego de un año se unificó la escuela quedando dirigida por la directora YOLANDA PERDOMO DE La entrada de la escuela era por la parte de la plaza de mercado.

La zona de la actual cancha de futbol era una zona que tenía una profundidad y en época de lluvia se llenaba de agua como una piscina, donde los estudiantes nadaban en esa zona. La profundidad llegaba hasta un metro. Viendo esta necesidad se aprovechó la construcción de la unidad de apartamentos de la calle 1ª #38 b 127 para que la tierra que se sacaba de ese terreno se echara en la zona de la cancha (3.600 volquetadas aproximadamente).

Mostrando el terreno de la cancha de futbol al municipio, como había quedado y viendo la necesidad de reubicar a las docentes que venían de la escuela la Amparo decidieron construir un bloque de salones (donde está el laboratorio) y trajeron a las 4 profesoras que laboraban en dicha escuela.

Bajo la administración del alcalde Carlos Holmes Trujillo García y la dirección de la escuela licenciada Gloria Estela Rozo se inauguró el restaurante escolar el dia 19 de Enero de 1.989.

Simón Bolívar y la escuela Antonia Santos bajo resolución de fusión # 1747 del mes de septiembre. Después del reconocimiento como institución educativa y fusionadas las escuelas el colegio pasó a ser administrado por un rector encargado licenciado Ramiro Gustavo Reyes. En ésta etapa se elaboró el proyecto y se gestionó con el acompañamiento de algunos profesores, el acoquinamiento del corredor que luego se hizo efectivo, lo mismo que la construcción de la gradería de la cancha de básquet y la sala de profesores (hoy secretaria y rectoría del colegio). La construcción de la tienda escolar entre otros.

Con la resolución de reconocimiento oficial #3052 del 12 de noviembre de 2.004 la escuela #13 Juana de Caicedo y Cuero pasó a llamarse INSTITUCION EDUCATIVA “JUANA DE CAICEDO Y CUERO”. Fue nombrada la licenciada Patricia Ramírez como rectora en propiedad. Después fue reemplazada por el licenciado Bernardo Rotawysky como rector encargado, donde fue reemplazado por el licenciado Oscar Sánchez Hernández nombrado en propiedad y hasta el momento se viene gestionando diferentes proyectos.

Recordemos entonces que: La Institucion Educativa “Juana de Caicedo y Cuero” fue inaugurada en Noviembre del año 1968 por lo cual cumple 43 años de funcionamiento

Profe lo que ustedes mencionan aquí como lo relacionan con el proyecto.

## MARCO TEÓRICO

El docente no solo se ha demostrado deseoso de aprender, sino con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a averiguar cómo aprende, es así que cuando tenemos muy claro nuestro quehacer pedagógico resulta muy fácil entender que son las diferentes herramientas tecnológicas las que nos apoyan y fortalecen nuestro trabajo en el aula en diferentes dimensiones didácticas.

Gracias a la tecnología actual encontramos diferentes aportes que nos ayudaran a entender nuestro verdadero rol como docentes de educación física, es así como Antonio Barajas Cruz (México), expresa en su artículo que sobre la importancia de la práctica del docente en la Educación Física, “ El presente documento aborda la relevancia y la magnitud de implementar de manera constante la reflexión sobre la práctica del docente en la educación física, de esta forma tiene como finalidad repasar, re significar y reconstruir la práctica docente. Asimismo la reflexión sobre el quehacer docente del educador físico es importante para innovar, crear y transformar las prácticas tradicionales, irrelevantes e irreflexivas. Por consiguiente es un puente que brinda la construcción de saberes, conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Todo esto, con el claro objetivo de mejorar día con día el actuar docente y así propiciar el desarrollo de competencias y aprendizajes relevantes en los alumnos desde la edufisica”. Falta Cita

4,2.1 Tecnologías de Información

Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC 11 y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa.

Según la Asociación americana de las tecnologías de la información (InformationTechnology Association of América, ITAA): sería «el estudio, el diseño, el desarrollo, el fomento, el mantenimiento y la administración de la información por medio de sistemas informáticos, esto incluye todos los sistemas informáticos no solamente la computadora, este es solo un medio más, el más versátil, pero no el único; también los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, etc.

En pocas palabras, las Tecnologías de la información tratan sobre el empleo de computadoras y aplicaciones informáticas para transformar, almacenar, gestionar, proteger, difundir y localizar los datos necesarios para cualquier actividad humana.

La instrumentación tecnológica es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son la diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de. Éstas poseen la característica de ayudar a comunicarnos porque se desaparecen las distancias geográficas y el tiempo.

La tecnología es dual por naturaleza ya que el impacto de éstas se verá afectado dependiendo del uso que les del usuario. Como se puede a ayudar a una comunidad rural a aprender por medio de la televisión -buen uso-; también se puede explotar una bomba por medio de un teléfono celular. El uso de las tecnologías también es dual ya que pueden servir como medio de información y de entretenimiento.

En cualquiera de los dos aspectos depende de los usuarios que ofrezcan contenidos de calidad, ya que es la audiencia quien determina y exige el tipo de contenidos que desea. Por tal motivo se habla de la implicación de las tecnologías dentro de la construcción social. La audiencia debe ser educada de una manera creativa, para que exijan contenidos de calidad y se elimine la marginación de mercado, ya que la programación – en el caso de la televisión y la radio- está dirigida sólo a ciertos consumidores.

4.2.2 **Teorías del Aprendizaje**

El hombre no solo se ha mostrado deseoso de aprender, sino que con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a averiguar cómo aprende. Desde los tiempos antiguos, cada sociedad civilizada ha desarrollado y aprobado ideas sobre la naturaleza del proceso aprendizaje. En la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema. Las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso enseñanza. Los padres enseñaban a sus hijos y los artesanos a los aprendices. Los niños y los aprendices adquirían conocimientos, y los que enseñaban sentían poca necesidad de comprender la teoría del aprendizaje. La enseñanza se efectuaba indicando y mostrando cómo se hacían las cosas, felicitando a los aprendices cuando lo hacían bien y llamándoles la atención o castigándolos cuando sus trabajos eran poco satisfactorios.

Cuando se crearon las escuelas como ambientes especiales para facilitar el aprendizaje, la enseñanza dejó de ser una actividad simple, por cuanto los contenidos que se enseña en ellas, son diferentes de aquellos que se aprenden en la vida cotidiana; tales como la lectura, la escritura, la aritmética, los idiomas extranjeros, la geometría, la historia o cualquier otra asignatura.

Desde que se formalizó la educación en las escuelas, los maestros se han dado cuenta de que el aprendizaje resulta a veces ineficiente, sin obtener resultados apreciables. Muchos estudiantes parecen no tener interés alguno en el aprendizaje, otros se rebelan y representan problemas serios para los maestros. Este estado de cosas ha hecho que a los niños les desagrade la escuela y se resistan al aprendizaje.

Más tarde surgieron escuelas psicológicas que dieron lugar a múltiples teorías del aprendizaje. A su vez, una teoría dada de aprendizaje lleva implícito un conjunto de prácticas escolares. Así, el modo en que un educador elabora su plan de estudios, selecciona sus materiales y escoge sus técnicas de instrucción, depende, en gran parte, de cómo define el “aprendizaje”. Por ende, una teoría del aprendizaje puede funcionar como una guía en el Proceso de enseñanza-aprendizaje.



Todo lo que hace un maestro se ve matizado por la teoría psicológica que lo sostiene. Por consiguiente, si un maestro no utiliza un caudal sistemático de teorías en sus decisiones cotidianas, estará actuando ciegamente. En esta forma, en su enseñanza será difícil advertir que tenga razón, una finalidad y un plan a largo plazo. Un maestro que carezca de una firme orientación teórica, 14 estará solamente cumpliendo con sus obligaciones de trabajo. Es cierto que muchos educadores operan en esa forma y emplean un conjunto confuso de métodos sin orientación teórica; sin embargo, no hay duda de que esa forma desorganizada de enseñanza es la causa de muchas de las críticas adversas que se hacen en la actualidad contra la educación pública. El maestro debe conocer las teorías más importantes que han desarrollado los psicólogos profesionales a fin de tener bases firmes de psicología científica que les permitan tomar decisiones y tener más probabilidades de producir resultados eficientes en el aula.

En el estudio de esta temática vamos a considerar las siguientes teorías de aprendizaje. Tres son las teorías del aprendizaje, que han dominado en la educación las últimas décadas.1

1 VILLARROEL J. Hidrovo (1995), Didáctica General.

**4.2.2.1 Teoría Contextual o Ecológica**

Esta actualizada comparte casi todos los descubrimientos de la teoría cognitiva, pero destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula,… en el proceso educativo y el aprendizaje en particular. La teoría contextual se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta escolar. La psicología cognitiva nos proporciona una descripción y una explicación de los procesos individuales de desarrollo y aprendizaje, mientras que la educación es una actividad esencial racional, que hace posible que los miembros de la especie humana se desarrollen como personas, formando parte del grupo social.

El estudiante aprende por la mediación de padres, educadores, compañeros y la sociedad en su conjunto, en la que los medios de educación desempeñen un rol primordial. El sujeto procesa la información que llegue a su cerebro y construya nuevos es quemas de conocimiento, pero no como una realización individual, sino 15 en condiciones de orientación e interpretación social. Este modelo pone en el centro de aprendizaje al sujeto activo, consciente orientando hacía un objetivo, pero dentro de un contexto socio histórico determinado. En el aula los profesores son iguales, el ambiente afectivo y hasta material, influye decisivamente en el aprendizaje. “Lo que los estudiantes pueden hacer con la ayuda de otros puede ser, en cierto sentido, más importante, en su desarrollo mental, lo que puede hacer por sí solo”. En el proceso enseñanza- aprendizaje, esta teoría estudia las situaciones y los modelos cómo a ellas los alumnos, para así tratar de Interpretar las relaciones entre el comportamiento y el entorno. Para este fin, se recure al técnica etnográfica que permite comprender, de manera global y real, los diferentes sucesos y las múltiples relaciones que acaecen durante el proceso enseñanza- aprendizaje como: las relaciones alumno –maestro, entre los principios discípulos, el contexto físico y emocional del aula, las características socioeconómicas y culturales que trae cada persona, los conocimientos y las experiencias que traen los miembros en cada clase,… A diferencia del modelo cognitivo se extrae sus conclusiones teóricas de las experiencias de laboratorio, el modelo ecológico pretende obtener bases científicas de los hechos didácticos, tal como sucede en la vida real Es conocido que la enseñanza ha prestado escasa atención a los factores del entorno y a las condiciones individuales de los estudiantes, a lo sumo se ha limitado a quejarse de aquellas barreras que obstaculizan el logro de los objetivos de la educación.

La teoría tiene la virtud de buscar explicaciones científicas de cómo estos factores inciden en el aprendizaje de los estudiantes y, al mismo tiempo, cómo pueden constituirse en facilitadores del mismo proceso.2

2 www.orientared.com Piaget. Aportaciones del padre de la Psicología Genética. 2000-2004



***Teoría Constructivista***

Afirma que la actividad mental constructiva del estudiante es el factor decisivo en la realización de los aprendizajes escolares. Cuando los estudiantes inician el aprendizaje de un nuevo contenido, construyen significados, representaciones o esquemas mentales sobre dicho contenido, pero no hacen eso a partir de la nada, sino a partir de sus ideas y representaciones previas, de aquellas que tienen en su cerebro.

Según este supuesto, el aprendizaje sería siempre el producto de la interacción entre la idea previa activada y la nueva información proporcionada por la situación de aprendizaje. En consecuencia, los contenidos ya no son parcelas de conocimientos que hay que transferir al estudiante, sino estructuras que han de construir o descubrir en la participación activa del sujeto. Según esto, el estudiante es quien construye, modifica, amplía o enriquece sus esquemas y, por tanto, el responsable último del proceso. Al profesor, por su parte, le compete no solo conocer el contenido que va a enseñar, sino meditar profundamente e ingeniarse para facilitar el aprendizaje del alumno. Es el adulto quien, con su ayuda pedagógica, contribuye a crear condiciones favorables para que el alumno construya esquemas de conocimiento más rico y correctos.

La ayuda pedagógica puede adoptar formas muy diferentes: proporcionar informaciones organizadas y estructuradas, proponer experiencias concretas, ofrecer modelos de acción que se deban imitar, proponer tareas pautadas, organizar actividades de investigación y descubrimiento, promover la solución de problemas.

Como ustedes pueden reconocer, hace pocos años, los contenidos no aplicaban ningún problema mayor: el docente repetía más o menos eruditariamente, los conocimientos a sus discípulos para que a su vez, éstos lo produzcan lo más fielmente posible, En esta concepción, el maestro produce un saber prefabricado, verdades absolutas, cono si los conocimientos hubieran sido descubiertos por seres supremos o sabios incógnitos para que los seres humanos lo reproduzcan a su vez. Ahora, los contenidos deben ser vistos como elementos que requieren 18 estrategias creativas para lograr que los estudiantes por sí mismos redescubran el conocimiento. Los educandos deben aprender a reconocer que la ciencia y la cultura es producto de los seres humanos – hombres y mujeres- de carne y hueso, de toda persona que se interroga, duda, busca y actúa. Morán Oviedo Expresa: Para que el conocimiento sea considerado como un proceso de reconstrucción es necesario, como punto de partida, desmitificarlo de ese lado casi sobre natural que hace pensar que su abordaje solo puede ser obra de genios o de seres excepcionales. Por el contrario es indispensable concebirlo y rescatarlo como un proceso de reflexión – acción que descifre clave o nudo que permita la construcción de las condiciones del contexto histórico. Lógica esta última es una tarea por demás compleja, mucho más que la simple comunicación de un saber, pues exige que el docente dedique tiempo y esfuerzo a meditar sobre cómo los contenidos de la enseñanza pueden ser motivo de discusión, comprobación, experimentación, investigación, descubrimiento,…. Que permitan a los estudiantes ser constructores de su propio aprendizaje.

La teoría Constructivista de Piaget como una variante del modelo psicológico cognoscitivista, el estudiante es el principal y único constructor de su propio conocimiento, “es el quien, a través de aprendizajes significativos construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas de conocimientos, estableciendo de este modo redes de significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social y potencian su crecimiento personal”. Según esta definición, el educando, gracias a su actividad personal y dinámica, puede alcanzar un aprendizaje rico y trascendente, a diferencia de la enseñanza tradicional conductista que considera al educando como un ser pasivo, simple receptor y grabador del conocimiento proyectando por diferentes medios.3

3 MODULO AUTOINSTRUCCIONAL DE Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso Enseñanza Aprendizaje. DINACAPED (Dirección Nacional de Capacitación y Perfeccionamiento Docente e Investigación Pedagógica). (1993). (Pág. 72) 19

**4.2.3 ¿Qué es Internet?**

La Internet es la red informática más grande del mundo, que conecta a millones de computadoras. Llamamos red a un grupo de dos sistemas informáticos como mínimo conectados entre sí.

Un poco de historia sobre la Internet: En 1969, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América inició un proyecto que permitiría a investigadores y a personal militar comunicarse entre sí en caso de una emergencia. El proyecto se llamó ARPAnet y es la base de la Internet.

Durante la década del 70 se desarrolló lo que terminaría convirtiéndose en la Internet. Si bien en un comienzo fue utilizada principalmente por científicos y personal militar, el advenimiento de la Word Wide Web a principios de la década del 90 lo cambió todo.

En la actualidad, la Internet no es propiedad de ninguna entidad, y su funcionamiento no está a cargo de nadie en particular. Esta red informática mundial permite que la gente se comunique e intercambie información utilizando nuevas modalidades.

**4.2.4 Orientación**

Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.

Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

**4.2.5 Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad**

Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.

Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.

Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

**4.2.6 Autoevaluación del Aprendizaje**

Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje

Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

Cuál es su postura frente a lo que plantean los teóricos

Falta manejo de la categorización

Guía Didáctica Digital Interactiva

Los Docenres de Eduación física

4.3. Marco Legal.

**5. DISEÑO METODÓLOGICO**

Este proyecto necesita de varios métodos y técnicas, los cuales fueron utilizados y aplicados en su momento, para el efecto se explica de qué manera se utilizaron estos métodos y técnicas.

**5.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

**5.1.1 De Campo**

“El campo de investigación es el área epistemológica en la que se inscribe el investigador (ejemplo: derecho laboral, psicología evolutiva, relaciones humanas, etc.). Las áreas epistemológicas es en donde el investigador entra con sus elementos y los marcos propios del área que se va a investigar. O sea que cuando se elige un campo, se debe manejar los instrumentos, los conocimientos y el lenguaje propio de esa área”.4

4 <http://www.uch.edu.ar/rrhh>

5 Tomado de: http://www.lafacu.com/apuntes/educacion/Metodologiade investigación/default.htm

“El campo de acción es aquella parte del objeto, conformado por el conjunto de aspectos, propiedades, relaciones, que se abstraen, como sistema, en la actividad práctica del sujeto, con un objetivo determinado, en ciertas condiciones y situaciones.“5 Se utiliza este tipo de investigación ya que se está en contacto directo con la realidad que se estudia, se observa el ambiente en que se interacciona y además se preocupa de aplicar técnicas de investigación para adquirir la información necesaria. 22

**5.1.2 Documental**

”Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie. Como subtipos de esta investigación encontramos la investigación bibliográfica, la hemerográfica y la archivística; la primera se basa en la consulta de libros, la segunda en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la tercera en documentos que se encuentran en los archivos, como cartas, oficios, circulares, expedientes, etc.” 6 Este tipo de investigación se la utiliza ya que por medio de periódicos, revistas, estadísticas, investigaciones publicadas se obtiene la información deseada para ordenarla y analizarla.

**5.1.3 Proyecto Factible**

“Todo proyecto debe reunir ciertas características que lo hagan operativo. Los proyectos de investigación para que sean factibles de realizarlos deben ser: actuales, importantes, trascendentes, específicos, prácticos, medidles y sobre todo factibles de realizar. Las características se grafican y describen a continuación”.7



La elaboración de la Guía Didáctica Interactiva es eminentemente un proyecto factible debido a que nuestro interés es el transmitir al educando la importancia de llevar a la práctica el conocimiento del manejo contable en la vida cotidiana.

Sobre todo de tanta importancia como lo plantea en su enunciado José María Cagigal “EDUCACION FISICA LA PRIMERA Y MAS IMPORTANTE EDUCACION PARA LA VIDA”.

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6 Ortiz, A.,(2005)

7 Jarrín Pedro P. Guía Práctica de Investigación Científica-2004-pág.69

**5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

Para la realización de este proyecto se toma como población o universo a los estudiantes del Tercer Grado de la Jornada de la mañana de la Institución Educativa Año de Educación Básica de la Juana de Caicedo y Cuero (Sede Simón Bolívar).